NES-6U-ESP

SUNSOFT for the Nintendo Entertainment System™

U·fouR·ia™

THE SAGA

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Ⓣ

SUNSOFT

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente vel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO ®
FOR PLAY ON THE

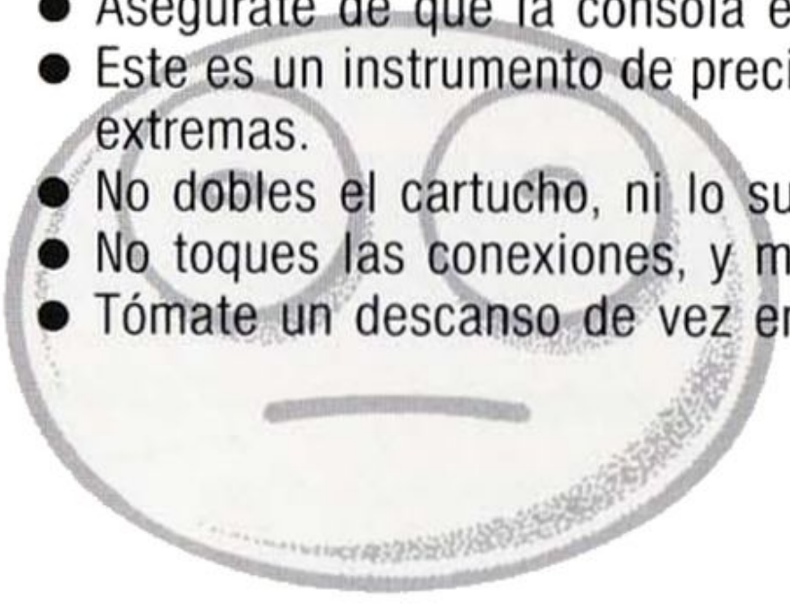
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

GRACIAS

Gracias . . . por adquirir el cartucho "Ufouria"™ de SUNSOFT. Lee atentamente este manual de instrucciones antes de comenzar a jugar. Haciéndolo, podrás jugar mejor y disfrutar más. Asegúrate de guardar este manual en un lugar seguro.

PRECAUCIONES



- Asegúrate de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.
- Este es un instrumento de precisión. No lo guardes bajo condiciones de temperaturas extremas.
- No dobles el cartucho, ni lo sumerjas en liquidos, ni intentes abrirlo.
- No toques las conexiones, y manténlas limpias y secas.
- Tómate un descanso de vez en cuando si juegas durante mucho tiempo.

LEER ANTES DE COMENZAR A JUGAR

Una pequeña parte de la población puede experimentar ataques epilépticos al situarse frente a cierto tipo de luces parpadeantes que se encuentran presentes en nuestro entorno diario. Estas personas pueden experimentar convulsiones al contemplar cierto tipo de imágenes de televisión o al jugar ciertos videojuegos. Los jugadores que no hayan experimentado nunca este tipo de convulsiones pueden sin embargo sufrir de epilepsia. Te sugerimos que consultes a tu médico si experimentas alguno de los siguientes síntomas al jugar: alteraciones en la visión, rigidez muscular, movimientos involuntarios, pérdida de la consciencia, confusión mental y/o convulsiones.

INDICE

La historia del juego **3**

Cómo manejar el juego **4**

Cómo atacar **5–6**

Derrotar a los jefes **7**

Personajes **8–10**

Indicadores de pantalla **11**

Sub-pantalla **12**

Objetos **13–14**

Clave **15**

Mapa **15**

Trucos **16**

LA HISTORIA

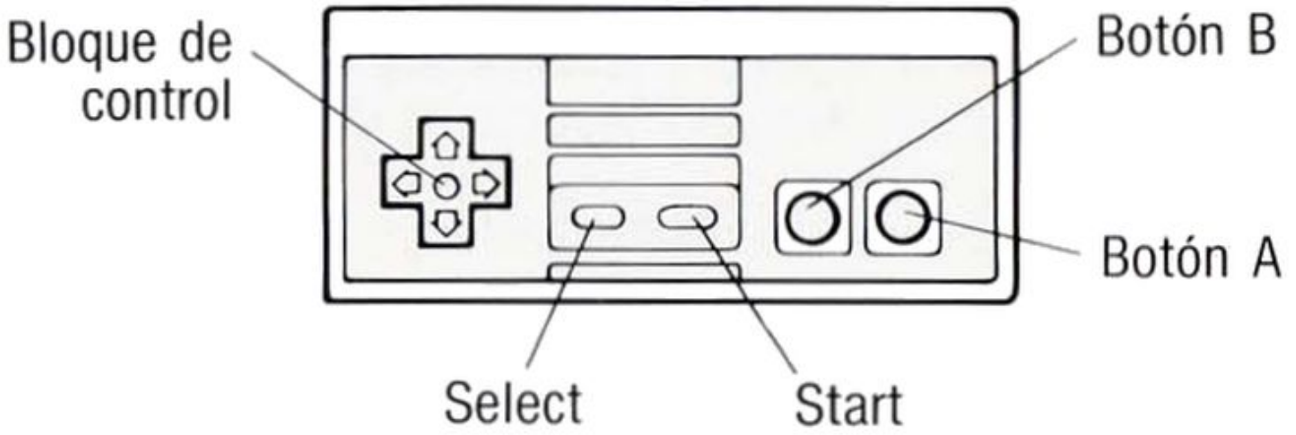
Hace muchos años, en una época desconocida para nosotros, existía un mundo llamado Ufouria. Se llamaba de este modo porque sólo estaba habitado por cuatro especies diferentes. Todas las criaturas de Ufouria vivían juntas en paz y armonía.

Un día, cuatro amigos, Bop-Louie, Freeon-Leon, Shades y Gil, partieron en una aventura. Llegaron hasta lo que parecía ser un cráter gigantesco. Para poder verlo mejor, se detuvieron en el borde, donde vieron un objeto brillante que parecía ser un cristal. Todos menos Bop alargaron la mano para intentar cogerlo. Bop sabía que era muy peligroso, de modo que se mantuvo lejos del borde del cráter. De repente, se abrió la tierra que rodeaba al borde, y los tres amigos cayeron en la oscuridad.

Preocupado por sus amigos, nuestro héroe, Bop-Louie, bajó por el cráter y se encontró en un mundo desconocido, sin que sus amigos aparecieran por ninguna parte. Habían caído en unos pozos que se hallaban escondidos, lo que les había hecho perder la memoria.

Bop tendrá que ponerse en marcha para encontrar a sus amigos Freeon-Leon, Shades y Gil. Una vez que lo haya logrado, tendrá que luchar con ellos y ganar, ya que sus poderes combinados son necesarios para salir de este extraño mundo plagado de laberintos, enemigos y tierras míticas. En su viaje, cada personaje encontrará un arma especial que le ayude a luchar y volver a Ufouria.

COMO MANEJAR EL CONTROL



Start
—Púlsalo para comenzar a jugar
—Vuelve a pulsarlo para detener el juego y volver a jugar

Select
—Púlsalo para pasar a la sub-pantalla

Botón A
—Púlsalo para saltar
—A + Brazo inferior = tumba a los enemigos
—Púlsalo para elegir personajes y objetos en la sub-pantalla

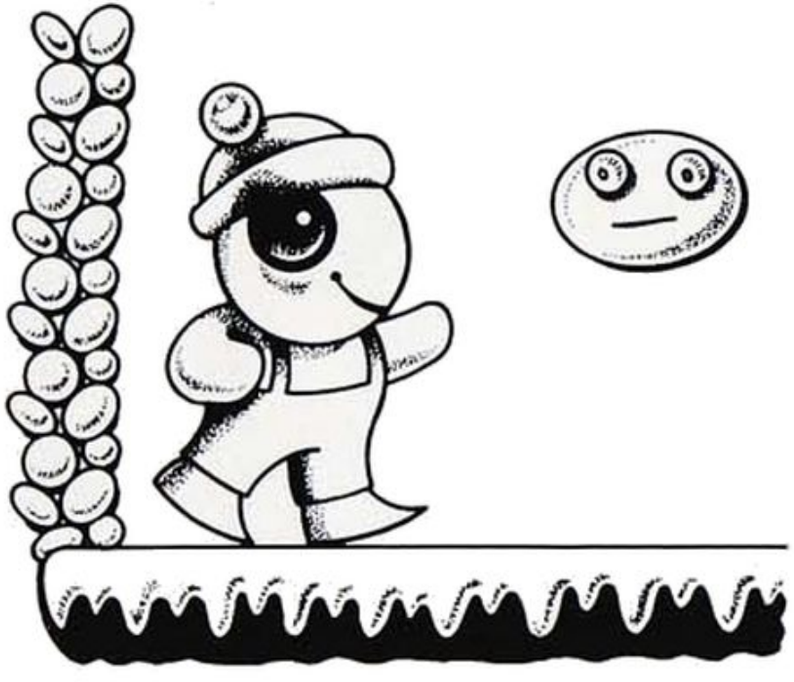
Botón B
—Púlsalo para coger pelotas
—Vuelve a pulsarlo para arrojarlas
—Manténlo pulsado para el ataque especial

Bloque de control
—Mueve el personaje hacia izquierda o derecha
—Pulsa el brazo inferior para agacharte
—Pulsa el brazo superior para escalar cuerdas
—Selecciona personajes y objetos en la sub-pantalla

COMO ATACAR

1) Ataque básico

Pulsa el bloque de control mientras saltas sobre el enemigo.

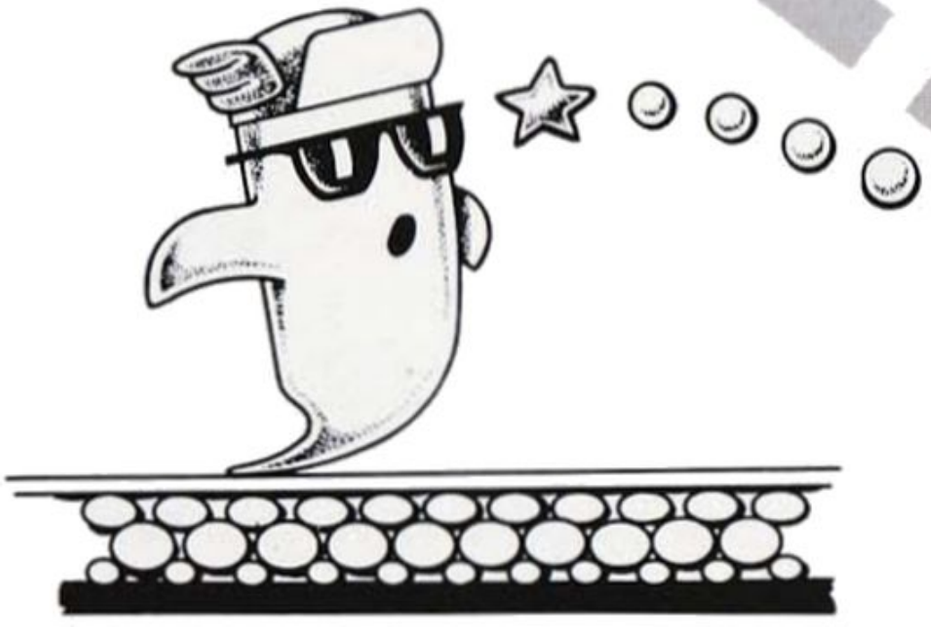


2) Ataque con lanzamiento

Una vez que hayas derribado al enemigo, se convertirá en una pelota o en un cristal. Para coger el cristal simplemente camina sobre él. Los cristales valen 2 puntos de vida.

Si el enemigo se convierte en una pelota, pulsa el botón B para cogerla, y vuelve a pulsar B para arrojarla como si fuera un arma.

COMO ATACAR



3) Ataque con arma especial

Las armas secretas se encuentran escondidas por todo el juego. Hay un arma específica para cada personaje, que les permitirá derrotar a ciertos jefes o atravesar determinadas zonas del juego.

Una vez que cada personaje encuentre su arma especial, podrá utilizarla contra los enemigos. Mantén pulsado el botón B hasta que aparezca un corazón, y entonces vuelve a pulsarlo para atacar.

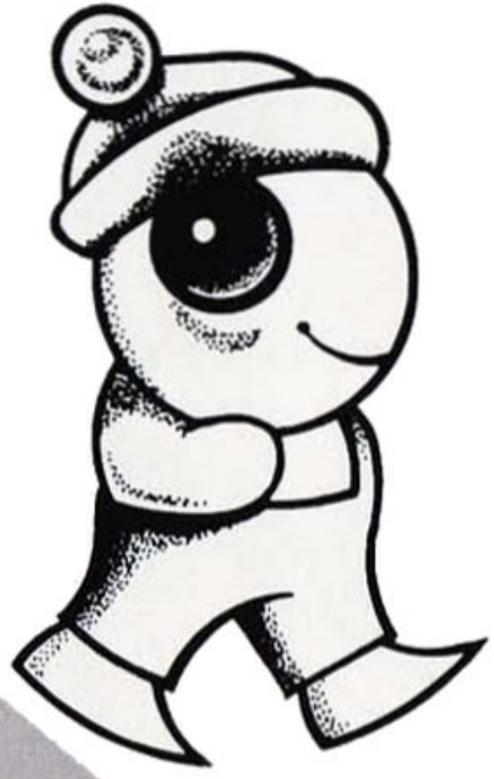
DERROTAR A LOS JEFES

1. Salta sobre el jefe para que suelte el arma en forma de pelota.

2. Arroja la pelota al jefe si quieres herirle.

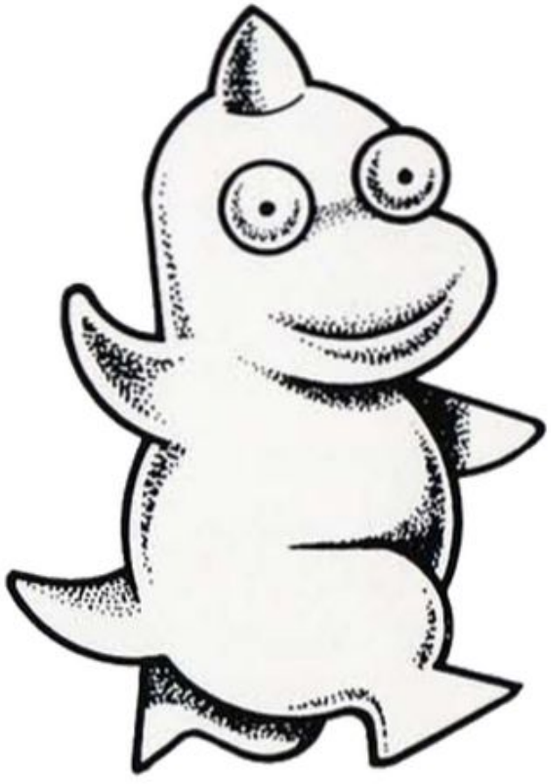
3. Hay ciertos jefes a los que sólo puedes derrotar con el arma especial.

Nota: Si saltas encima del jefe no le harás daño.



BOP-LOUIE

— camina más rápido sobre tierra firme
— saltador medio
— no sabe nadar
— puede escalar muros con su energía especial
* arma secreta — la cabeza puede salir despedida



FREEON-LEON

— puede caminar bien sobre superficies heladas
— nada por la superficie del agua
— camina más lentamente sobre tierra firme
— mal saltador
* arma secreta — sopla un viento helado

NAJES

SHADES

— puede saltar muy alto
— camina despacio
— no sabe nadar
* arma secreta — los ojos salen lanzados

GIL

— puede caminar bajo el agua
— camina a velocidad media sobre tierra firme
— mal saltador
* arma secreta — lanza bombas

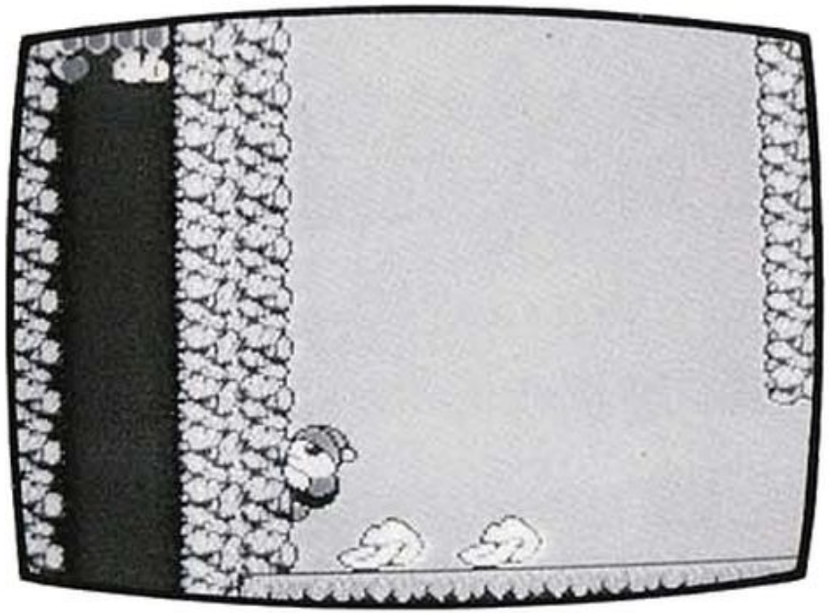
PERSONAJES

* Tendrás que encontrar las armas secretas, que se hallan escondidas en zonas secretas del juego.

Cuando encuentres el arma especial, mantén pulsado el botón B hasta que aparezca un corazón, y entonces vuelve a pulsarlo para atacar.

LA VENTOSA DE BOP-LOUIE

Una vez que hayas encontrado la ventosa, colócate cerca de un muro y salta mientras mantienes pulsado el bloque de control en la dirección del muro, y continúa pulsando repetidamente el botón A.



Sólo Bop-Louie puede utilizar la ventosa para escalar muros.

INDICADORES DE PANTALLA

Contenedores de vida (cada uno vale 50 puntos de vida)

Número de puntos de vida por cada contenedor de vida

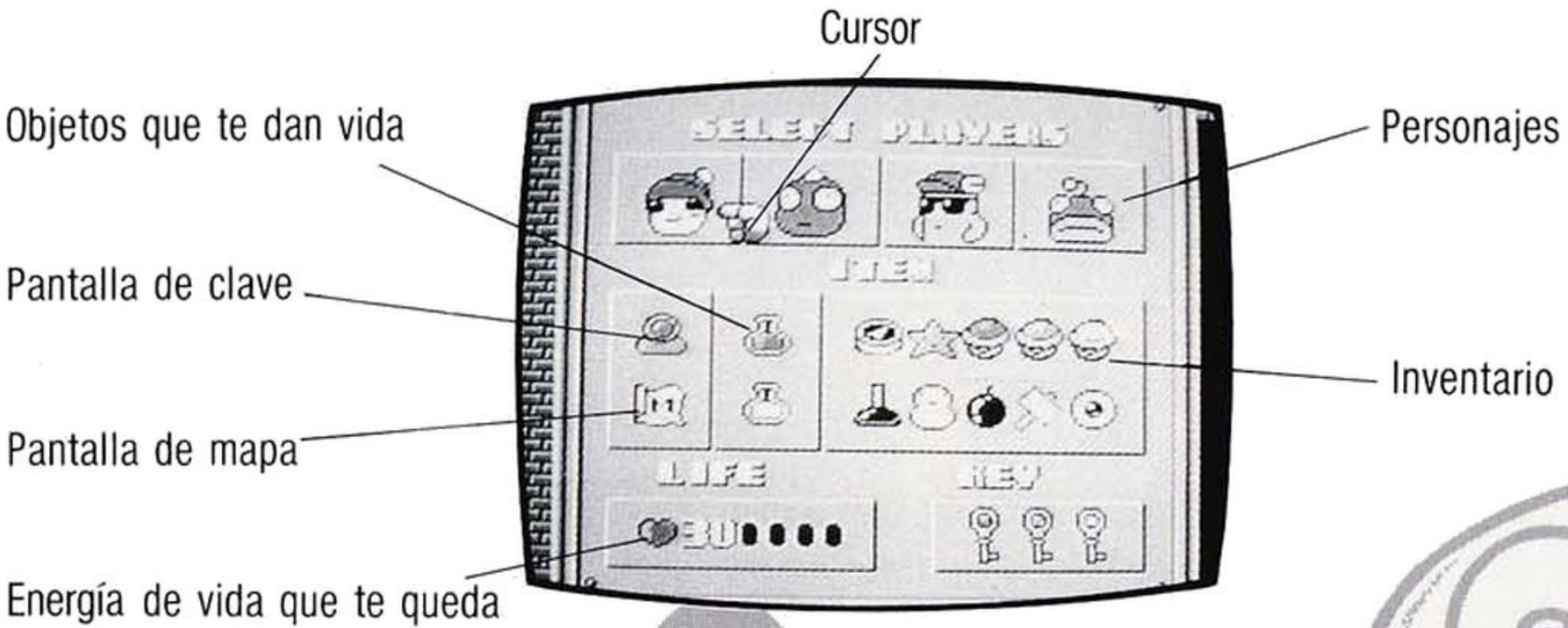
Hay cuatro contenedores de vida escondidos en varios lugares de todo el juego. Cada uno tiene 50 puntos de vida. Cuando encuentres los contenedores, éstos estarán vacíos. Sólo te serán útiles si los puedes llenar de medicina o de agua de vida. La medicina vale 49 puntos de vida o 1 contenedor de vida.

Al comenzar el juego, sólo cuentas con 10 puntos de vida. Cada vez que resultes herido, se restará una cierta cantidad de ellos. Cuando hayas agotado todos los puntos de vida, habrá acabado el juego.

Tienes la opción de continuar. Sin embargo, aunque podrás hacerlo con todos los objetos que hubieras cogido antes, tendrás que seguir jugando en la primera zona.

SUB-PANTALLA

Puedes ver la sub-pantalla (pantalla de menú) pulsando el botón Select.



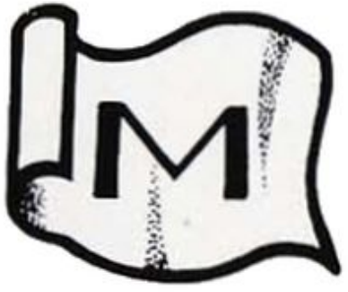
Mueve el cursor con el bloque de control, y pulsa A para seleccionar.

* No puedes seleccionar los objetos del inventario. Estos aparecerán en la sub-pantalla una vez que los hayas conseguido en el juego, y entrarán en juego automáticamente.

OBJETOS

Cristal
Te permite ver la clave.

Mapa
Te permite ver el mapa del mundo.



Brújula
Te permite comprobar tu localización en el mapa.

Poderes internos
Te permiten ver la localización de objetos que se encuentran escondidos en el mapa.

Anillos de energía
Te permiten ver la localización de la llave del color que corresponda en el mapa (hay tres anillos).

Llaves
Si consigues las tres llaves podrás abrir las puertas del templo.

Ventosas
Permiten a Bop-Louie escalar muros.

Arma de ataque especial de Bop-Louie
Permite a Bop atacar a los enemigos con la cabeza.

OBJETOS

Arma de ataque especial de Freeon-Leon
Convierte a los enemigos en bloques de hielo.

Arma de ataque especial de Shade
Destruye a lodos los enemigos que se encuentren en pantalla.

Arma de ataque especial de Gil
Lanza bombas que destruyen muros de ladrillo para pasar a otras zonas del juego.

Contenedor de vida
Contiene hasta 49 puntos de vida. El contenedor de vida debe llenarse con la medicina o el agua de vida para conseguir puntos de vida. Hay un total de cuatro contrenedores de vida en el juego.

Medicina
Llena un (1) contenedor de vida.

Agua de vida
Llena todos los contenedores de vida que hayas encontrado previamente.

CLAVE

Si quieres salvar el juego, selecciona el cristal de la sub-pantalla para ver la clave, y escríbela. Al comenzar un juego nuevo, introduce la clave y continuarás el juego con todos los objetos que habías conseguido, pero en la primera zona.

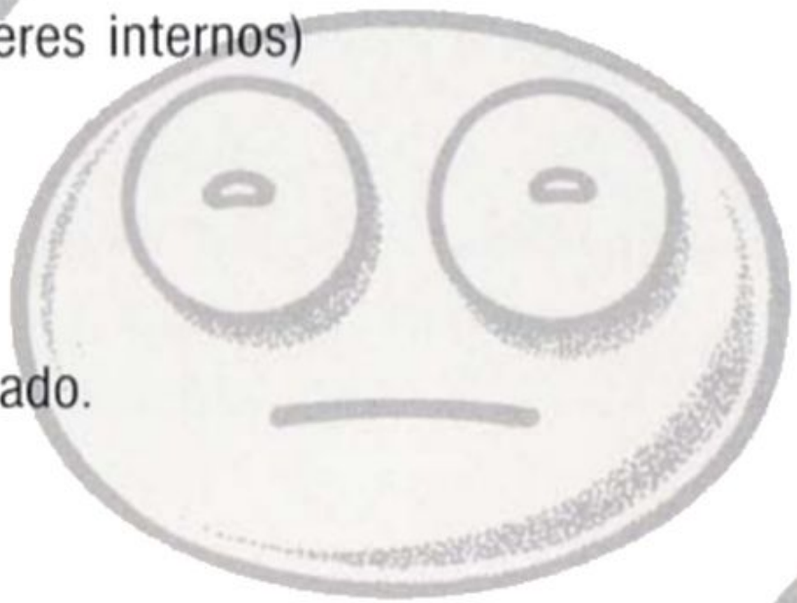
Sólo podrás acceder a la clave si antes has encontrado el cristal.

MAPA

Area azul — designa las llaves (anillos de energía)

Area roja — designa los objetos especiales (poderes internos)

Area verde — designa tu posición (brújula)



Sólo podrás ver el mapa si antes lo has encontrado.

TRUCOS

Truco: En ciertas áreas, Freeon puede congelar a los enemigos, lo que le permitirá caminar sobre ellos y atravesar zonas difíciles del juego.

Truco: Guarda la medicina y el agua de vida todo lo que puedas, ya que la necesitarás en zonas difíciles del juego.

Truco: Una zona del juego está completamente oscura, de modo que tendrás que encontrar el interruptor de la luz. Este se encuentra en la esquina inferior izquierda, debajo de la primera zona de ladrillos que veas. Utiliza las bombas de Gil para encontrarlo.

Truco: El único modo de empujar la piedra y bloquear el agua es utilizando el ataque con salto encima de la roca.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

SUNSOFT for the Nintendo Entertainment System™

Sunsoft is a registered trademark of Sun Electronics Corporation.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

© 1991 Sun Electronics Corporation.

Printed in Japan.